

происходящих обстоятельств войны и террора местного правительства. И даже если эти мигранты представляют опасность местному населению (жителям острова Лампедуза), то их поведение стараются всячески обосновать.

Литература

1. Бауман З. Индивидуализированное общество / Пер. с англ. под ред В. Л. Иноземцева; Центр исслед. постиндустр. о-ва, журн. «Свободная мысль». — Москва: Логос, 2002.
2. Бауман З. Текучая современность — Санкт-Петербург: Питер, 2008. — 240 с.
3. Гидденс, Э. Ускользящий мир. Как глобализация меняет нашу жизнь. — М.: Весь мир, 2004.
4. Луман Н. Реальность массмедиа / Пер. с нем. А. Ю. Антоновского. — М.: Праксис, 2005. — 256 с.

Дубровская Е.А.,
г. Екатеринбург

ТЕОРИИ ИГР И ИХ ОТРАЖЕНИЕ В СЕГОДНЯШНЕМ ВРЕМЕНИ

Все божественною игрою рождено и суждено...

Ф. Сологуб.

Обыденное сознание все проникнуто ощущением игрового потенциала жизни. Мы все время обнаруживаем подходы к игре. Предварим нашу работу общим обзором основных подходов к проблемам Игры.

Платон явился автором так называемой «кукольной» теории. Согласно Платону, игра есть занятие наиболее достойное человека, хотя он и выступает в ней как существо несамостоятельное, подчиненное, скорее игрушка, чем игрок. «Человек - это какая-то выдуманная игрушка бога, и по существу это стало наилучшим его назначением... Надо жить, играя... Что же это за игра? Жертвоприношения, песни, пляски, чтобы, играя, снискать

милость богов и прожить согласно свойствам своей природы; ведь люди в большей своей части куклы и лишь немного причастны истине» [1]. Человек - пассивный объект этого мира, однако он связан со средой своего существования множеством золотых и железных нитей. Благие побуждения символизируются золотыми нитями. Греховные соблазны и устремления - грубыми, железными путами. Отношение Платона к участи играющего человека двойственно. С одной стороны, в своем идеальном государстве люди освобождены от проклятых житейских нужд и предаются «прекраснейшим играм», уподобляясь в них самим богам и воспроизводя внушаемые им действия. С другой стороны, игра - это всего лишь уподобление, подражание, которому доступна малая, частичная истина, и насколько в ней человек выступает свободным по отношению к миру земных вещей, настолько он не свободен по отношению к богам и тем законам, которые устанавливаются правителями государства и исполнителями воли богов.

Аналитическая психология Юнга впервые декларировала существование доиндивидуального мышления и существование моделей этого мышления в психике современного человека на подсознательном уровне. Мы признаем архетипику в качестве первичного видового мышления человека.

Особо отметим, что Юнг ввел в коллективное бессознательное психики магистральный образ трикстера, поместив его в архетипе «тени». Трикстер «представлен противотенденциями бессознательного, а в некоторых случаях - своего рода второй личностью, более низкого и неразвитого характера, наподобие тех личностей, которые вещают на спиритических сеансах и вызывают все те феномены, непередаваемо ребяческих шалостей, столь типичные для полтергейста. Думаю, что я нашел подходящее определение для этого компонента образа, назвав его тенью» [2]. На цивилизованном уровне об этом говорят, как о личной «оплошности», «промахе», «ложном шаге» и т.д., которые потом берутся на заметку как

недостатки сознательной личности. Мы больше не осознаем того факта, что в карнавальных обычаях присутствуют пережитки коллективного образа тени, доказывающие, что личностная тень происходит от нуминозного коллективного образа. Трикстер - предтеча спасителя, и подобно последнему является Богом, человеком и животным в одном лице. Он - и не человек, и сверхчеловек, и животное, и божественное существо, главный и наиболее пугающий признак которого - его бессознательное» [3]. Юнг впервые сформулировал идею доиндивидуального бытия и коллективных основ сознания (архетипика). Юнг вывел архетипический образ трикстера-тени, но чрезвычайно узко и структурально-аналитично подошел к этим вопросам.

Эволюционисты. Ноосфера - информационное поле - является аналитическим аппаратом совокупного человечества. В рассуждениях космистов присутствуют два на первый взгляд несводимых подхода. С одной стороны, ноосфера возникает с самого появления человека как процесс сугубо объективный, стихийный, с другой - только сейчас, в наше время, биосфера начинает переходить в ноосферу. Такое же двойственное определение ноосферы встречается у Вернадского. Противоречие может быть разрешено следующим образом: необходимо разделить создание ноосферы на периоды. Так, современные авторы различают предноосферу и будущую собственно ноосферу, некоторые из них эту предноосферу дробят на более мелкие части: антропосферу, социосферу, техносферу [4]. Для нас важна идея независимости глобальных ноосферных взаимодействий, которые мы трактуем как глобальную игру, от отдельных индивидуальностей, этносов. Космисты возвратились к идее античного космоса и человека как тела живого организма.

К. Кастанеда. Попытка выйти за пределы обыденности, причем используя собственно технологии игры-импровизации. Кастанеда пишет не теорию перехода, а технологию. Это не аналитический, наукообразный текст, а поток игровой действительности. Кастанеда снимает с человека обыденность и погружает его в поток смысловой

действительности, бесконечно изменяющейся и не поддающейся аналитическому расчленению и структурированию. Пространство взаимодействия индивида и смыслового поля жизни является бессознательное человека. Культура расценивается Кастанедой как структуры глобальной организующей игры, закрывающей от человека подлинную органистическую калейдоскопичность жизни. Любая культура, по Кастанеде, изо всех сил удерживает человека тем, что навязывает ему «единственно приемлемые способы освоения реальности». Учение дон Хуана - это технология полного освобождения от структур организованной игры и утверждение равноправного контакта с подлинной реальностью. По сути дела всю культуру Кастанеда сводит к обыденности, к структурирующему началу, а выход из этой ловушки подразумевает использование адекватного смысловой реальности языка (отказ от аналитизма и однозначных кодификаций).

Г. Гессе. Игровая теория Гессе материализована в структуре его итогового произведения «Игра в бисер». Структура произведения отражает органистическое и организованное начала мировой игры и сложное взаимодействие человека-игрока с внешними и внутренними играми. Автор предполагает сделать вставку, содержащую структурный анализ этой книги.

М.М. Бахтин. Бахтин называет игрой «другое» бытие, мир-перевертыш, мир-инобытие, где «жизнь играет, разыгрывая - без сценической площадки, без рампы, без актеров, без зрителей ... другую свободную (вольную) форму своего существования, свое возрождение и обновление на лучших началах [5]. Этот «другой» мир - мир игры - реальный феномен человеческой цивилизации на всех ее этапах, потому, что игра - экзистенциальный феномен человеческого бытия, в котором проявляются его особенности и потребности. Культура лишь актуализирует игру как экзистенцию. В отличие от остальных авторов Бахтин выделяет священную серьезность внутри самой игры, как момент наивысшего проявления этой игры. Для Бахтина игра - истинная принадлежность только народной, только

«низовой» культуры, смыкающейся с природой в противоположность социальному порядку с его строгой иерархичностью. «...у Бахтина критикуется «авторитарная спесь» - мертвящий социальный законопорядок, который своей избыточной условностью тоже враждебен развитию культуры, поскольку навязывает ей свой обязательный код и этикет» [6]. Очень важно, что Бахтин выделил категорию смеха - как гомерический хохот богов. Бахтин вплотную подошел к пониманию игры органистической, но не признавая амбивалентность игры, он структурировал игру чисто внешне, формально внутри самой карнавальной культуры. Но определение самой культуры фактически оказывается определением органистической игры, как «системы, органического единства: открытое, становящееся, нерешенное и непредрежденное, способное на гибель и обновление, трансцендирующее себя (т.е. выходящее за свои пределы» [7].

Й.Хейзинга понимает игру как атрибутивную «форму деятельности» [8], присущую жизни вообще. У Хейзинги очень важно, что это начало человеческое: «Игра старше культуры, ибо понятие культуры в любом случае предполагает человеческое сообщество, а животные вовсе не ждали появления человека, чтобы он научил их играть. Да, можно с уверенностью заявить, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака общему понятию игры. Животные играют точно так же как люди. Все основные черты игры уже присутствуют в игре животных» [9]. Это «функция живого существа, которая в равно малой степени может быть детерминирована только биологически, только логически или только этически» [10]. Помимо всеобщности игровых форм, Хейзинга подчеркивает еще одну важную характеристику игрового начала - его противоположность обыденности. Для Хейзинги всякая культура относится к сфере игры, поскольку в ней преодолевается зависимость человека от природной нужды и возникает импульс к свободе, не вмещающийся в рамки серьезного, однозначно утилитарного поведения. Поэзия и философия, искусство и наука, юридические институты и социальные церемонии - все это коренится

в способности человека к игре - бескорыстной деятельности, имеющей цель в себе. Апология игры служит критике «истерической взволнованности» - необузданных природных инстинктов, враждебных и разрушительных для культуры.

Однако Хейзинга: 1. воспринимает игру как внешнюю культурную форму, как особое поле со своим языком, своим местом и временем, т.е. ограничивает пространство игры. 2. Он смешивает, не расчленяет, не рефлексировывает существования двух форм игры, непрерывное гибкое противостояние их.

Социологическая концепция. Она отмечает внешнюю вынужденность и обусловленность той роли, которую приходится исполнять играющему. Так называемая «социология роли», была развита преимущественно на англо-американской почве, где всегда поощрялось уважительное отношение к эмпирической реальности. Согласно исследованиям таких известных социологов как Дж. Мид, Р. Линтон, Т. Парсонс, Э. Гоффман, поведение человека в обществе должно рассматриваться как игра, поскольку обнаруживает условность, нарочитость принимаемых обликов. Ведь общественное бытие есть бытие -с-другими и для-других, т.е. в известном смысле, выставление себя наружу, напоказ, надевание маски (пристойной или полезной). Эта школа работает с той частью личности, которую Фрейд обозначил супер-эго. Вполне «Роль есть тот организующий сектор ориентации деятеля, который определяет его участие в процессе взаимодействия» [11]. Социология роли утверждает, что именно внерольное поведение человека есть сфера его наибольшей свободы и права распоряжаться собой, играть же он вынужден только ради соблюдения законов общественной жизни. Для примера можно показать концепцию социализации, предложенную Дж. Мидом [12]. Его теория носит название социального бихевиоризма или символического интеракционизма. Согласно этой концепции коммуникация выступает основным организующим принципом социума, вовлекающим других в процесс

соучастия. При этом поле коммуникации расширяется в процессе социализации и приближается к структуре общества в целом. Дж. Мид выделяет таким образом три стадии развития самости:

1. Play stage (ролевая игра). Период начальной социализации - семья. Игра - подражание.

2. Game stage (игровая стадия). И игра, и «соблюдение правил». Сознательное приспособление к принятому в обществе комплексу правил. Человек входит в соревновательную игру. Это своеобразный социальный тренинг.

3. Стадия «обобщенных других». Человек становится личностью, т.к. принимается в сообщество. Проходя через его институты, он обретает линию собственного поведения. Язык воспринимается Дж. Мидом в качестве посредника в создании собственной личности. А затем через овладение ролевой парадигмой, личность приходит к определенному отношению к себе со стороны других членов общества.

П. Бурдьё заменяет эти понятия понятием стратегии, которая подразумевает переход на точку зрения агентов, «тем не менее без того, чтобы делать из них рациональных счетчиков» [13]. И далее «Это «чувство игры», как говорят французы, есть то, что позволяет породить бесконечность поступков, приспособленных к бесконечности возможных ситуаций, которые ни одно правило, каким бы сложным оно ни было, не может предусмотреть» [14]. Очевиден уход социолога от примитивной кодификации, от сведения к однозначным моделям стихии организованной игры. Ведь в термине организованная игра главным словом является «игра», которое по определению изоморфно, вариативно, изменчиво. И сведение социологической школой социальных игр к ограниченному набору моделей умерщвляет игровое начало. Да, социальная игра архивируется, свертывается, имеет границы и все же внутри себя оно бесконечно модифицируется.

Эстетические концепции берут на вооружение шиллеровский тезис: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [15]. Эстетические концепции игры были наиболее развиты немецкой культурной традицией, всегда склонной к мечтательной отвлеченности. Шиллеровская философия игры оказывается утопией, обращенной в будущее или в вечное. «Государство эстетической видимости», где воцарится игра и человек будет свободно выбирать и менять, как актерские маски, все виды существования, претворяя их в ряд художественных образов, - вот основа эстетического понимания игры. Влияние Шиллера обнаруживается у Р. Вагнера, Ф. Ницше, К. Рицлера, Г. Гессе, Р. Каснера, Х.Г. Гадамера и т.д.. Чрезвычайно важной представляется в рамках этого направления классификация игры по Ф. Ницше. Развитием классификации Ницше занимаются М. Эпштейн и французский ученый Р. Кайюа. М. Эпштейн выделяет две игры Play и Game. «Play», импровизированные игры - это свободная игра, не связанная никакими условиями, правилами, достоинство, удобство ее состоит в том, что любые ограничения серьезной жизни могут в ней легко преодолеваются (соответствует дионисийской игре Ницше). Экстатические игры более древние, в них сильнее сверхличностное начало: человек переполнен природной стихией, «которая не вне его, а в нем самом, и не изображается им, а выражает себя через него» [16]. К экстатической игре Эпштейн относит синкретические обрядовые действия, в которых участники одновременно подчиняются общему закону, объединяющему жизнь Космоса с жизнью организма, - закону ритма. Примеры подобных игр - пляска, пение, аттракционы... Миметическая игра предполагает выделение из мира другого, отличного от нас, имеющего свое лицо. Человек подражает другому, имея вне себя образец, предстоящий глазам или воображению. Исторически мимезис вторичен по отношению к экстазу.

«Game», игра по правилам - организованная игра. Благодаря установлениям, о которых заранее договариваются между собой участники,

эта игра внутренне гораздо более структурирована, чем окружающая жизнь. В этой игре значима не свобода самовыражения, а достижение выигрыша и уход от поражения. Существенный признак организованной игры - наличие соперника, противника. Если перевоплощение (я - другой) основано на чувстве тождества с миром, то соревнование (я или другой) - на стремление к отличию. Правила организованной игры таковы, что ставят перед игроками множество запретов, ограничений возможных способов поведения. Без них уничтожается сам феномен организованной игры.

Организованная игра подразделяется Эпштейном на спортивные игры и игры фатума. Классификация основана на том, используют ли игроки собственные силы или доверяются всеразрешающему случаю.

Похожая, но не тождественная классификация разработана в книге Р. Кайюа «Игры и люди» [17]. Автор выделяет четыре класса игр: состязания, случая, подражания, головокружения - именуемые греческими словами *agon*, *alea*, *mimicri*, *ilinx*. Каждый из этих классов имеет три формы функционирования: 1. Культурно-маргинальную (например, для игры-состязания-спорт); 2. Социально-институализированную (коммерческая конкуренция); 3. Извращенную, деградированную (насилие, воля к власти).

Психологическое направление. Дж. Морено разработал психологическую технологию игры и окрестил этот раздел своего учения психодрамой. В социальных ролях личность осуществляется лишь отчасти. «Непосредственно осязаемыми аспектами того, что называется «Я», являются роли, в которых оно действует. В ролях человек вступает в отношения с другими людьми и миром, самоактуализируется и изменяет мир» [18]. Большая часть ее оказывается загнанной вглубь подсознания, где принимает форму маниакальных идей невротических комплексов. Эти выводы Морено разделяет с фрейдизмом. Но для нас важен выход из психопатологической ситуации, предлагаемый Дж. Морено. Он считает, что проблемы подавленного игрового начала нужно решать игровыми же методами, а не попыткой объективного анализа их. Морено работает с

психикой напрямую, не делая перевода на аналитический язык, свойственный психоанализу. Психодрама предполагает не расчленение, а воспроизводство, проигрывание, воплощение себя в мире. «Подлинно терапевтические мероприятия должны быть направлены на человечество в целом. Человечество - это социальное и органическое единство. Наука о человечестве должна начинаться с различения человечества и человеческих сообществ. Человечество включает в себя все когда-либо существовавшие сообщества, но только в последнее время стало осознаваться нами как самостоятельная система» [19]. Люди в игре - творческой, миметической обретают полную целительную свободу, в которой отказывает им социум и система обязательных статусов. Участники психодрамы выбирают себе роли, которые позволяют им максимально выявить и восстановить целостность своего «я». Страдающий от комплекса неполноценности человек играет на сцене Наполеона, Робеспьера, Людовика XIV, извлекая из себя в акте перевоплощения подавленную волю к власти. Методика психодрамы основана на возбуждении креативных центров человека, на вовлечении его в осознанную проживаемую игру. Впервые игра перестает быть институализированным объектом или бессознательной структурой личности, а становится ведущим элементом сознания. Таким образом, впервые фиксируется выход игры из сферы бессознательного как признак формирования синтетического мышления человечества. Те, кто освоил социальные игры и обладает расширенным набором ролей, становится свободным от обыденности, он способен формировать пространство. Иногда принудительно умеет включить группу людей или отдельного человека в систему социума. Такова технология, такова социализация. В то же время человек в игре выступает в роли Трикстера. Отражение недифференцированного человеческого сознания, соответствующего душе, которая едва поднялась над уровнем животного. Юнг, компонент этого образа называет тенью. В социальных играх функции Трикстера, сломать

закоренелые обычаи системы, уничтожить отжившие элементы безморальными способами.

Подведем итоги:

1. Несомненен постоянный, пристальный интерес мыслителей к феномену Игры, нарастание его к XX веку.

2. В рамках изложенных нами концепций четко выделяются следующие направления:

- Платон, Вернадский - Игра как зона свободы от обыденности, но зависимость от высших сфер. Игра как способ взаимодействия человека с социумом и Космосом.

- Кастанеда, Гессе, Дж. Морено - Игра как технология взаимоотношений человека с миром.

- Хейзинга, Бахтин - Игра это особое пространство бытия культуры.

- Дж. Мид, Т. Парсонс, Р. Линтон, Э. Гоффман, Э. Берн - Игра как способ структурирования социального пространства и способ принудительного включения человека в систему социума, т.е. Игра способ социализации.

- Шиллер, Ницше, Ридлер, Гессе, Каснер, Гадамер, Эпштейн, Кайюа - Игра как конечная цель человеческого существования.

- К. Г. Юнг - Игра как субстрат личности человека в архетипах, Игра как двойник человека, как трикстер. Все предложенные концепции берут только отдельный аспект Игры, или одну из ее ипостасей, или результат ее действия. В нашей статье мы стремимся к целостному анализу феномена Игры, нахождению ее сущностных особенностей, генезиса, динамических структур и места в культурно-цивилизационном процессе.

Литература

1. Платон. Сочинения в 3-х т., т. 3, ч. 2. М., 1972, с. 282 - 283.
2. Идею архетипа тени Юнг взял у Ириней (отца церкви), который назвал это «umbra»(тень).

3. Юнг Карл Густав. Душа и миф. Шесть архетипов. Киев - Москва. 1997. С. 345 - 347.
4. Семенова С.Г. Русский космизм. // Русский космизм. Антология философской мысли. 1993. С. 13.
5. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М., 1965. С. 10 - 11.
6. Эпштейн Михаил. Парадоксы новизны. М., 1988. С. 277.
7. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М. 1979. С. 339.
8. Хейзинга Йохан. Homo Ludens. М., 1992. С. 13.
9. Там же. С. 9-10.
10. Там же. С. 17.
11. Цит. По: Барзгова Е.С. Американская социология. Традиции и современность. Екатеринбург - Бишкек. 1997. С. 113 - 114.
12. См.: Барзгова Е.С. Американская социология. Традиции и современность. Екатеринбург - Бишкек. 1997. С. 75 - 89.
13. Бурдые П. Начала. М., 1994. С. 22.
14. Бурдые П. Начала. С. 22.
15. Шиллер Ф. Собр. Соч. В 7 тт. Т. 6. М., 1957. С.302.
16. Эпштейн М. Парадоксы новизны. М., 1988. С. 283.
17. Caillois Roger. Les jeux et les hommes. P., 1958. P. 134 - 135.
18. The role concept, a bridge between psyc hiatry and sociology. Amer. J. Psycyiat.118,518 - 523.
19. Лейтц Г. Психодрама: теория и практика. М., 1994. С.99.

Евдокимов А.С.,

г. Уфа

ПРОБЛЕМЫ ЗАЩИТЫ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Нынешний год в России объявлен годом защиты окружающей среды. Охрана окружающей среды – это прикладная наука, которая на базе фундаментальных экологических знаний разрабатывает решения в целях